2223341M

Nintendo

PRINTED IN THE EU

El Profesor Layton y la máscara de los prodigios

MANUAL DE INSTRUCCIONES - PROGRAMA DE NINTENDO 3DS

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MAA-CTR-AKKS-ESP

LEVEL5

Art. Nr. C_2223341M_ESP 0912/KT [0311/ESP/CTR]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS™ para Nintendo 3DS™/ Nintendo 3DS™ XL.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego o accesorios de Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. La hoja sobre clasificación por edades, garantía de software e información de contacto (hoja de información importante) que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta de juego solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL.

¡AVISO! Este videojuego se encuentra protegido por derechos de propiedad intelectual. La copia y/o distribución no autorizada de este videojuego podrá generar responsabilidad criminal y/o civil.

© 2012 LEVEL-5 Inc.
Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2012 Nintendo.

Internet
Permite jugar en línea a través de una conexión a internet.

SpotPass™
Permite la descarga automática de actualizaciones, objetos, etc., a través de internet.

Powered by mobiclip

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN

Índice

Historia ---- 4
Acerca del juego ---- 6
Inicio ---- 8
Controles ---- 9
La investigación ---- 10
- Modo de movimiento ---- 10
- Modo de investigación ---- 11
- Resolver puzles ---- 13

El baúl del profesor ---- 16
- El diario y los misterios ---- 17
- La lista de puzles ---- 18
- Guardar/Escenas ---- 19
- Opciones adicionales del baúl ---- 20

A caballo ---- 24
Exploración de las ruinas ---- 25
Extras ---- 26
- Descarga de puzles diarios a través de internet ---- 27
- Alto secreto ---- 29

Cómo guardar la partida

Toca GUARDAR en el baúl del profesor para guardar tu progreso en la historia (→ página 19). ¡No olvides guardar antes de dejar de jugar!

Historia

Te presentamos al profesor Layton, prestigioso arqueólogo y entusiasta de los puzles, acertijos y cualquier cosa que huela a misterio. Ni los casos más complicados suponen un problema para la brillante mente del profesor Layton.

Un día, el profesor recibe una carta preocupante de una vieja amiga del colegio, Angela Ledore, y decide viajar a Montedore con su aprendiz, Luke, y su ayudante, Emmy.

Según la carta, en Montedore están ocurriendo "una serie de sucesos escalofriantes" relacionados con un misterioso objeto: la máscara del caos.

Pero esta no es la primera vez que el profesor Layton oye hablar de la máscara del caos. Todo se remonta a la época en la que aún iba al colegio, cuando tenía solo 17 años...

Acerca del juego

En EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS™ te pondrás en la piel del profesor y de sus acompañantes, Emmy y Luke. Viaja a diversos lugares y resuelve los puzles que te encuentres en esta fascinante aventura.

Personajes principales

El profesor Layton

Hershel Layton se convirtió en el profesor más joven de la Universidad de Gressenheller con tan solo 27 años. Es uno de los profesores más respetados dentro de la comunidad académica y lleva camino de convertirse en el arqueólogo más famoso del país.

Luke

Es un gran admirador de los poderes de deducción del profesor Layton y se ha autoproclamado aprendiz del profesor. Aunque solo es un niño de 11 años un tanto ingenuo, tiene una mente muy aguda para los puzles.

Emmy

Una joven llena de energía y algo testaruda. Es la ayudante del profesor, aunque su pasado sigue siendo un misterio. Le encanta la fotografía y tiene un talento considerable para las artes marciales.

En el transcurso de su investigación, el profesor Layton y sus ayudantes se encontrarán con toda clase de puzles. Algunos puzles te proporcionarán pistas que te ayudarán a resolver el misterio principal. Tómate tu tiempo para resolver los puzles y disfrutar de la historia.

El experto

Profesor emérito
Universidad de Chiba, Japón

Akira Tago

El profesor Tago, nacido el 25 de febrero de 1926, se dedica a la investigación en psicología y ha dedicado gran parte de su tiempo libre a escribir varios libros de puzles y acertijos de gran éxito. También es famoso por su serie de libros Atama no Taisou (que podría traducirse como "Gimnasia mental" y que solo se ha publicado en Japón), que ya ha vendido más de doce millones de copias.

El profesor Tago, que ya era conocido por su gran capacidad para crear acertijos que resultan difíciles incluso para los aficionados a los puzles más experimentados, alcanzó una fama aún mayor tras su colaboración en EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO™. Atrévete a resolver sus magníficos puzles, que están completamente integrados en la historia del juego.

Todos los puzles y enigmas del juego están basados en puzles creados o supervisados por el profesor Tago y Tago-Akira Research Institute, Inc.

Inicio

Toca el icono de EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS en el menú HOME y luego toca ABRIR para empezar a jugar.

Si cierras la consola Nintendo 3DS™/Nintendo 3DS™ XL durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Abre de nuevo la consola para reanudar la partida.

Para obtener más información sobre cómo conectarte a internet, o sobre conectividad con internet, consulta la sección "Configuración de la consola" en el manual de instrucciones de la consola.

Pantalla del título

En la pantalla del título hay tres opciones. La primera vez que inicies el juego, solo podrás elegir la opción PARTIDA NUEVA.

PARTIDA NUEVA	Comienza el juego desde el principio. Tendrás que introducir tu nombre para crear un nuevo archivo de guardado. Usa el lápiz para escribir tu nombre tocando el teclado de la pantalla táctil y, después, toca ACEPTAR. Nota: Una vez que hayas confirmado el nombre, no podrás cambiarlo.
CONTINUAR	Carga un archivo de guardado creado previamente y continúa la partida desde el punto de la historia donde la hayas guardado.
EXTRAS (→ página 26)	Accede a una gran variedad de contenido adicional.

Nota: Puedes tocar el icono de la pantalla táctil para ajustar el volumen del sonido del juego.

En este manual, las imágenes que corresponden a la pantalla superior aparecen representadas como y las imágenes correspondientes a la pantalla táctil aparecen como .

Controles

Aunque casi todos los controles de este juego se ejecutan mediante la pantalla táctil, hay algunas pantallas, como la lista de puzles (→ página 18) o las pantallas de diálogo (→ página 12), en las que podrás navegar con la cruz de control y el botón A.

Pantalla superior

Cruz de control

Recorre la lista de puzles.

Botón A

Pasa los diálogos o las ventanas de mensajes. Selecciona puzles en la lista de puzles.

Pantalla táctil

Se usa con el lápiz.

START

Pasa los vídeos.

La investigación

En sus indagaciones, el profesor Layton tendrá que recorrer la bulliciosa ciudad de Montedore, explorar oscuros rincones, examinar objetos sospechosos y hablar con los habitantes para recabar información. ¡Y en su camino se topará también con numerosos puzles que pondrán a prueba su ingenio!

Modo de movimiento

En el modo de movimiento puedes moverte de un lugar a otro. Toca uno de los iconos naranjas del mapa (● o ▲) para dirigirte a esa ubicación.

Ubicación actual

Posición actual

Tu grupo

Objetivo

Aquí puedes ver tu objetivo actual.

Icono del modo de investigación

Pasa al modo de investigación.

Icono del baúl del profesor (→ página 16)

Comprueba tu progreso en la historia, guarda la partida y accede a otras opciones.

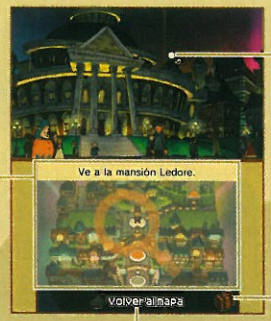
Iconos naranjas

●: Muévete a esta ubicación.
▲: Muévete a otro mapa.

Puzles resueltos/ Puzles encontrados

Modo de investigación

Cuando estés en el modo de movimiento, toca la lupa de la pantalla táctil para pasar al modo de investigación. En este modo puedes usar la lupa para examinar la zona y buscar pistas que te ayuden en tu investigación. Cuando encuentres un punto interesante, la lupa se volverá de color naranja (🔍). Toca ese punto para investigarlo.



Lupa

Pantalla táctil

Desliza el lápiz en la pantalla táctil para mover la lupa por la pantalla superior. Si encuentras un punto en el que la lupa cambia de color, déjala en ese punto y toca la pantalla táctil para investigar.

Icono del baúl del profesor

VOLVER AL MAPA

Pasa al modo de movimiento.

Hacer zoom

Si la lupa se vuelve de color azul (🔍) mientras la estás moviendo, ¡es porque has encontrado un punto de zoom! Toca ese punto para examinar más de cerca una zona oculta. Cuando hayas terminado de investigar, toca ALEJAR para volver a la vista más amplia.

Hablar con la gente

Si la lupa se vuelve naranja cuando esté encima de una persona, puedes investigar ese punto para hablar con ella. Para seguir leyendo las conversaciones, toca la pantalla táctil o pulsa el botón A. Habla más de una vez con los personajes, pues a menudo tendrán más cosas que decir a medida que se desarrolle la historia.

Elementos ocultos

Hay cosas ocultas por todas partes, tales como puzles, monedas u objetos coleccionables (→ página 16). ¡Examina cada rincón de la pantalla para encontrarlo todo!

Cosas que puedes encontrar:

Monedas

Puzles

Objetos coleccionables

¡A por monedas!

Te vendrá bien recoger monedas, pues con ellas puedes obtener ayuda para resolver los puzles (→ página 14). Las monedas pueden estar ocultas en cualquier sitio, así que tendrás que usar la lupa en el modo de investigación para encontrarlas. Cuando la lupa se vuelva naranja, podría tratarse de una moneda. ¡Mantén los ojos bien abiertos!

Resolver puzles

A lo largo de la investigación encontrarás puzles repartidos por todas partes. ¡Asegúrate de que compruebas cada rincón para encontrarlos todos! A veces tendrás que resolver un puzle determinado para poder avanzar en la historia.

1 ¡Un puzle!

Habla con la gente e investiga todos los lugares para encontrar puzles. Cuando encuentres uno, aparecerá una pantalla de introducción en la que se muestra cuántos picarats vale ese puzle. Toca la pantalla táctil o pulsa el botón A para ver el enunciado del puzle.

Valor del puzle

Esta es la cantidad de picarats que obtendrás si resuelves el puzle.

Puntuación total de picarats

Este es el total de picarats que has obtenido hasta el momento.

Información sobre los picarats

Los picarats son las unidades que indican lo difícil que es un puzle. Cada vez que resuelvas un puzle, recibirás el número de picarats que se indicaba en la pantalla de introducción. Acumula tantos picarats como puedas, pues hacen falta bastantes para desbloquear el contenido de la sección Alto secreto, dentro de los extras (→ página 29).

2 Lee el enunciado.

El enunciado del puzle aparece en la pantalla táctil. Léelo cuidadosamente y luego toca una vez la pantalla para comenzar a resolver el puzle.

3 Introduce la solución.

Hay diferentes tipos de puzle, que se resuelven de diversas formas. La mayoría de los puzles se resuelve usando el lápiz, pero para algunos de ellos tendrás instrucciones adicionales. Algunos tipos de puzle terminan automáticamente cuando encuentras la solución, pero en otros debes tocar un determinado icono.

Enunciado corto del puzle

Toca ▲ para mostrar el enunciado del puzle en la pantalla superior o ▼ para mostrarlo en la pantalla táctil.

Iconos

Cuando te enfrentes a un puzle verás los siguientes iconos en la pantalla táctil (algunos de ellos solo en ciertos tipos de puzle):

Pistas	Tócalo para ver pistas a cambio de monedas. Cada puzle tiene cuatro pistas. Las tres primeras valen una moneda cada una, pero la última, como es especial, vale dos. El número de monedas en el juego es limitado, ¡así que no las despilfarres!
Salir	Tócalo cuando quieras salir de un puzle y dejarlo para más tarde.
Notas	Usa la función de las notas para hacer anotaciones (→ página 19).
Anular	Tócalo para volver a comenzar el puzle (solo en ciertos tipos de puzle).
Deshacer	Tócalo para deshacer tu último movimiento (solo en ciertos tipos de puzle).
Listo	Tócalo para confirmar tu respuesta (solo en ciertos tipos de puzle).

4 ¿Puzle resuelto?

¡Correcto!

Cada vez que resuelvas un puzle, ganarás la cantidad de picarats indicada al principio del puzle. ¡A veces también obtendrás un objeto o una pista que te ayudará en la investigación! Los puzles que resuelvas se incluirán en la lista de puzles, lo que te permitirá volver a resolverlos tantas veces como quieras (→ página 18).

Incorrecto...

Si te equivocas, puedes volver a intentar resolver el puzle de inmediato, gastar monedas para ver nuevas pistas o simplemente dejarlo para más adelante. Dar una solución incorrecta a un puzle hará descender el número de picarats que ganes después, cuando consigas resolverlo.

Palacio de los puzles

Como hay puzles escondidos a lo largo de todo el juego, puede pasar que te dejes algunos por el camino. A medida que avance la historia, quizás ya no sea posible encontrar estos puzles, pero no te preocupes: siempre puedes visitar el palacio de los puzles, el elegante lugar de reunión de los puzles perdidos. Acuérdate de pasar por allí de vez en cuando para ver si hay algún puzle que puedas resolver.

Nota: No todos los puzles van al palacio de los puzles. Algunos se quedan donde están, esperando a que los encuentres.

El baúl del profesor

Todo caballero debe viajar con su baúl, y el profesor Layton no es una excepción. El baúl del profesor contiene una serie de objetos y recursos que te ayudarán a avanzar en la investigación.

Para abrir el baúl, toca su icono, que aparece en la pantalla táctil.

Pantalla del baúl

El baúl contiene varias opciones. Cualquier contenido o información que se haya añadido al baúl se señalará como NUEVO o como !.

Estadísticas de la partida

Esta pantalla te muestra el número de puzles que has encontrado, el número de puzles que has resuelto, tu puntuación en picarats, el total de monedas que has encontrado, tu ubicación actual y el tiempo total de juego.

Salir (→ página 17)

COLECCIÓN

Aquí puedes ver una serie de curiosos objetos que irás encontrando durante la aventura.

Control del volumen (→ página 8)

Opciones del baúl (→ páginas 17-23)

Las opciones señaladas con un signo de interrogación aún no están disponibles, pero se irán desbloqueando a medida que avances en el juego.

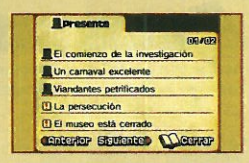
CERRAR

Cierra el baúl y vuelve a la partida.

Función de las notas (→ página 19)

Diario

El diario contiene un resumen de lo ocurrido hasta el momento y de toda la información que hayas obtenido. Selecciona una entrada en la pantalla táctil para ver su contenido en la pantalla superior.



Misterios

En esta sección podrás leer las descripciones de los misterios y sucesos que van apareciendo a medida que se desarrolla la historia. Selecciona un misterio en la pantalla táctil para ver un breve resumen en la pantalla superior.

Puede que a veces el profesor tenga algo más que comentar acerca de un misterio. Toca REFLEXIONES DE LAYTON para leer sus comentarios.

Salir

Para volver a la pantalla del título, toca el icono que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil y después toca SÍ. Recuerda que la partida no se guardará automáticamente, así que procura guardarla antes (→ página 19).

Lista de puzles

Aquí se guardan todos los puzles que hayas encontrado. Puedes repetir tantas veces como quieras cualquier puzle que hayas resuelto y ver sus pistas sin tener que gastar monedas.

Icono de Layton

- Resuelto en el primer intento sin pistas
- Resuelto en el primer intento con pistas
- Resuelto, pero no en el primer intento
- Aún no resuelto

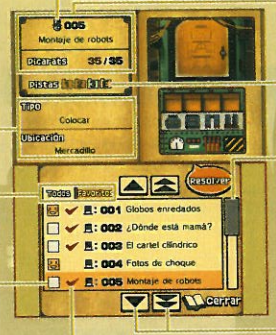
Tipo de puzle y ubicación

Pestañas

La pestaña TODOS muestra todos los puzles que has encontrado hasta el momento. La pestaña FAVORITOS muestra solo los que has seleccionado como favoritos.

Favoritos

Para agregar un puzle a tu lista de favoritos, toca la casilla vacía que hay a su izquierda.



Número del puzle, título y valor en picarats

Pistas utilizadas

Las pistas que ya hayas visto aparecerán sin color.

Barra de desplazamiento

Para recorrer la lista de puzles desliza la barra arriba y abajo o pulsa arriba y abajo en la cruz de control.

Botones de desplazamiento

Los iconos con flechas dobles te permiten recorrer la lista de puzles más rápidamente.

Puzles resueltos

Los puzles que ya hayas resuelto están marcados con este signo y se pueden resolver nuevamente. Para volver a intentar un puzle no resuelto, ve a buscarlo a la ubicación que se indica en la pantalla superior.

Guardar

Para guardar tu progreso, toca GUARDAR. Toca uno de los tres archivos para guardar en él la partida. Los datos guardados que haya en ese archivo serán sobrescritos, así que ten cuidado.

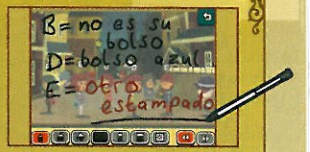
Escenas

Aquí puedes ver escenas adicionales desde el punto de vista de diversos personajes. Selecciona una escena de la lista y luego toca VER ESCENA. A medida que avances en el juego se añadirán más a la lista.

La función de las notas

Mientras resuelves un puzle, selecciona NOTAS para hacer anotaciones en la pantalla táctil. Esta opción es muy práctica, pues como la pantalla de la función de las notas es translúcida, puedes ver a través de ella la pantalla del puzle.

También puedes seleccionar NOTAS desde el baúl del profesor para dejar una nota para otros jugadores con los que compartas la tarjeta de juego. Recuerda que tendrás que guardar la nota cuando el sistema te lo pida y, después, guardar la partida. Así, tu mensaje quedará visible para los jugadores que usen otro archivo de guardado cuando accedan a la función de las notas.



- : Trazo fino
- : Trazo grueso
- : Colorear una forma cerrada de un color
- : Cambiar de color
- : Goma de borrar fina
- : Goma de borrar gruesa
- : Borrar la pantalla
- : Deshacer el último trazo (hasta cuatro veces)
- : Rehacer el último trazo (hasta cuatro veces)

Opciones adicionales del baúl

Las tres opciones del baúl del profesor que al principio están marcadas con signos de interrogación son minijuegos que se irán desbloqueando a medida que avances en la historia. Además, a lo largo del juego también podrás conseguir nuevos niveles y nuevo contenido para estos minijuegos. Toca para leer las instrucciones de cada minijuego.

La tienda para todo

Coloca los productos en las estanterías de la tienda para intentar venderlo todo. Empieza seleccionando una sección en el menú de la tienda para todo y toca COMENZAR. Como tú te encargas de la tienda, tienes que colocar los productos en las estanterías siguiendo ciertas normas para que los clientes tengan el impulso de comprarlos todos de una vez. Cuando los hayas colocado, toca ABRIR LA TIENDA para ver qué tal se venden. Si un cliente lo compra todo, ¡habrás completado la sección!

Los objetos

Usa los iconos de los extremos para ver todos los objetos disponibles.

REINICIAR

Quita todos los objetos de las estanterías y comienza desde el principio.

Estanterías

Primer objeto

El primer objeto siempre está ya colocado desde el principio y no se puede mover. Tienes que usarlo como desencadenante y colocar los demás objetos a su alrededor.

ABRIR LA TIENDA

Cuando hayas colocado todos los productos, toca este botón para abrir la tienda.

El robot de juguete

Guía a tu robot a través de peligrosos recorridos para que logre llegar a la meta. Selecciona un recorrido en el mapa del mundo y toca COMENZAR para confirmar la selección. El robot se mueve siempre tres casillas a la vez en la dirección que elijas. Tu objetivo es dirigirlo por el recorrido de forma que se detenga exactamente en la casilla roja de meta sin encontrarse con ningún enemigo ni quedarse sin energía.

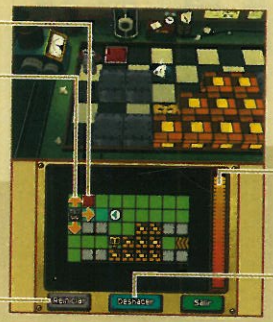
Meta

Flechas

Toca una flecha para que el robot se mueva en esa dirección.

REINICIAR

Empieza el recorrido desde el principio.



Barra de energía

Disminuye cada vez que el robot se mueve. Si se agota, no podrás completar el recorrido.

DESHACER

Cancela tu último movimiento.

Leyenda

Llave dorada	Si la coges, el robot destrozará todos los obstáculos y no se detendrá hasta que dé con una pared o un bloque de metal.
Bloque	El robot se detendrá cuando se encuentre con un bloque, a menos que tenga una llave dorada, en cuyo caso lo destruirá para seguir con su camino.
Bloque de metal	El robot siempre se detiene cuando se encuentra con un bloque de metal, aunque tenga una llave dorada.
Enemigo	Los enemigos se mueven a la vez que el robot. Si el robot se encuentra con uno, tendrás que volver a empezar el recorrido, ¡así que evítalos a toda costa!
Cinta transportadora	Si el robot cae en una de estas casillas, será desplazado en la dirección de las flechas de la cinta transportadora.

El teatro del conejo

Entrena al conejo para que se convierta en un gran actor de circo.

Tu conejo no podrá volver al circo Luz estelar hasta que aprenda algunos trucos. Necesita tu ayuda para aprender acciones divertidas y atrevidas que pueda representar en el teatro del conejo y así demostrarle al jefe de pista que es un miembro valioso del circo.

Nombre del conejo

ENTRENAR

Entrena al conejo usando el lápiz.

Instrucciones del teatro del conejo

Diario del conejo

Echa un vistazo a las acciones que el conejo ha aprendido hasta ahora.

HABLAR

Habla con el conejo.

Iconos del conejo

Tócalos para ver al conejo saltar y jugar en su conejera.

FUNCIÓN

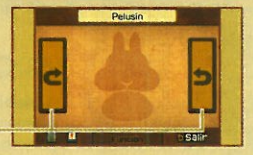
Ensaya una obra para el teatro del conejo. Selecciona acciones y representa la función para que la juzgue el jefe de pista.

Hablar

Gracias a su sorprendente habilidad para hablar con los animales, Luke puede hablar con el conejo y entender todo lo que dice. A veces, en el curso de esas conversaciones, al conejo se le ocurrirán nuevas acciones, y Luke las apuntará en el diario del conejo. Ten en cuenta que el conejo no puede aprender todas las acciones hablando; algunas tendrá que practicarlas en los entrenamientos.

Entrenar

Toca esta opción para acercarte al conejo. ¡Puedes enseñarle nuevos trucos moviendo el lápiz de diversas maneras! Estas acciones también quedarán registradas en el diario del conejo.



Girar al conejo

Función

Representa una obra para el jefe de pista y deja que juzgue la actuación del conejo.

En primer lugar selecciona un guión y toca ENSAYAR para que aparezca la pantalla que ves más abajo. Aquí podrás seleccionar una acción que se adecúe a cada punto clave del guión. Cuando tengas todas las acciones necesarias, toca ¡ARRIBA EL TELÓN! para representar la obra.

Pista del jefe de pista

Presta atención a las pistas del jefe de pista. Si no satisfaces sus expectativas, ¡no te evaluará de manera positiva!

Descripción de la acción

Nombre y descripción de la acción seleccionada en la pantalla táctil.

Acciones disponibles

Flechas

Toca las flechas a cada uno de los lados para desplazarte por el guión.

Guión

Aquí puedes ver la línea correspondiente del guión.

Lista de acciones seleccionadas

Son las acciones que el conejo representará por cada punto clave del guión. No puedes comenzar la función hasta que cada hueco tenga una acción.

SELECCIONAR/QUITAR

Toca una acción de la lista de acciones disponibles y toca SELECCIONAR para colocarla en la lista de acciones seleccionadas. Para quitar una de ellas, selecciónala y toca QUITAR.

A caballo

Al comienzo de esta aventura, Layton y sus compañeros se encontrarán galopando por las calles de Montedore. Más adelante, tras hablar con cierto personaje, podrán volver a montar a caballo y probar otros circuitos.

Pantalla de la carrera

Tendrás que dirigir a tu caballo al galope por el circuito y llegar a la meta. Para ello, desliza el lápiz por la pantalla táctil. Tendrás que dirigirlo con cuidado: si chocas contra un barril, aminorarás la velocidad, pero si coges una zanahoria, ¡el caballo acelerará y destruirá los barriles a su paso!

Zanahoria

Barril

Pantalla táctil

Desliza el lápiz por la pantalla táctil con movimientos cortos y rápidos para que el caballo se mueva a izquierda y derecha.

Exploración de las ruinas

En el curso de la historia, el joven Hershel Layton y su amigo Randall se embarcan en un viaje para explorar unas antiguas ruinas, resolviendo puzles y superando obstáculos a su paso. La forma de juego es diferente en esta parte de la historia; puedes encontrar una explicación a continuación.

Pantalla de exploración de las ruinas

En las ruinas controlas al joven Layton y lo ayudas a resolver puzles y atravesar los niveles más profundos de las ruinas.

Icono del mapa

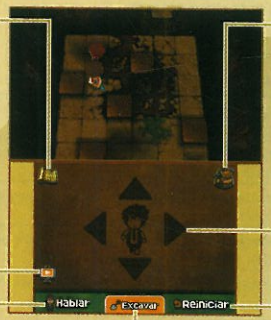
El mapa te muestra el nivel de las ruinas en el que estás y tu ubicación actual.

Modo de guía

Toca este icono para activar el modo de guía y recibir consejos sobre cómo avanzar en algunas salas. Activar el modo de guía te costará una moneda por cada sala en la que lo uses.

HABLAR

Habla con Randall para que te dé consejos o instrucciones sobre cómo moverte por las ruinas.



Icono de acción

Este icono muestra diversas acciones dependiendo de la situación. Tócalo o pulsa el botón A para realizar la acción que se muestre en ese momento.

Icono de la mochila

La mochila funciona del mismo modo que el baúl del profesor (→ página 16).

Flechas de movimiento

Toca estas flechas para moverte en cualquier dirección. También puedes usar la cruz de control o el botón deslizante.

REINICIAR/HUIR

Estas opciones solo aparecen en algunos lugares. Toca REINICIAR para que todo lo que está dentro de una sala vuelva a su posición inicial. Toca HUIR para salir de una sala y volver a la anterior.

Extras

La sección Extras de este juego te ofrece contenido adicional, que incluye nuevos puzles que se pueden descargar a través de internet. Gracias a este contenido adicional podrás seguir disfrutando del juego incluso después de que hayas completado la historia.

Cómo acceder a los extras

Para acceder al contenido adicional, toca EXTRAS en la pantalla del título y luego selecciona un archivo de guardado para cargarlo. El contenido disponible en esta sección cambia en cada archivo y aumenta a medida que progresas en la partida.

La sección de extras contiene estas opciones:

PUZLE DIARIO (→ página 27)	Puzles descargables a diario. Descarga un puzle nuevo cada día a través de internet (según disponibilidad).
LISTA DE PUZLES	Vuelve a plantearte puzles que ya hayas resuelto o busca la ubicación de los que tengas pendientes (→ página 18).
LO MEJOR DE LAYTON	Cuando cumplas ciertas condiciones en el juego principal, podrás acceder a los más peliagudos desafíos del profesor.
ALTO SECRETO (→ página 29)	Aquí te espera contenido secreto, accesible solo para los grandes expertos de los puzles que hayan conseguido más picarats.
NOTIFICACIONES: SÍ/NO	Si lo deseas, puedes recibir notificaciones a través de SpotPass™ acerca de los puzles diarios que estén disponibles para la descarga. Toca este icono para activar o desactivar las notificaciones.

Siempre que se actualice la sección Extras, la partida se guardará automáticamente.

Nota: Antes de apagar la consola, regresa a la pantalla del título para asegurarte de que se guarde la partida.

Descarga de puzles diarios a través de internet

Puedes conectarte a internet y descargar un puzle nuevo cada día durante un año después del lanzamiento de EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS (según disponibilidad). Resuélvelos como resolverías uno de los puzles normales de la lista de puzles (→ página 18).

Nota: Para descargar puzles diarios necesitarás una tarjeta SD. No extraigas la tarjeta SD durante la descarga.

Cómo descargar puzles

1. **Conéctate a internet. Puedes configurar la conexión en la configuración de la consola. Para obtener más información al respecto, consulta el manual de instrucciones de la consola.**
2. **Selecciona PUZLE DIARIO en la sección Extras y toca DESCARGAR.**
3. **Toca SÍ para confirmar.**

   No toques ningún botón ni apagues la consola mientras se realiza la descarga. Si se produce un fallo en la descarga, aparecerá un mensaje de error que explicará cuál es el problema. Es posible que tengas que comprobar tu conexión a internet y la configuración de la consola.
4. **Descarga completada.**

   Cuando haya terminado la descarga, toca ACEPTAR y se guardarán los datos. ¡Ahora ya podrás intentar resolver el puzle nuevo!

   Nota: La primera vez que te conectes y descargues puzles a través de internet, se descargarán todos los puzles disponibles en ese momento.

Control parental

La opción del control parental de la configuración de la consola permite a los padres o tutores restringir el acceso a internet. Para obtener más información al respecto, consulta el manual de instrucciones de la consola.

SpotPass

Este programa permite la descarga automática de notificaciones a través de internet.

Antes de usar SpotPass, tienes que establecer una conexión a internet y aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS. Para obtener más información acerca de estos dos requisitos, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Utilizar SpotPass

1. Comprueba que la consola está apagada e inserta una tarjeta de juego en la consola.
2. Enciende la consola. Se mostrará el menú HOME.
3. Toca el icono de EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS y toca ABRIR.
4. Sigue las instrucciones de la página 26.

Desactivar SpotPass

Puedes desactivar SpotPass desde el menú HOME si has recibido una notificación del programa.

1. Toca para acceder a las notificaciones.
2. Elige cualquier notificación de este título.
3. Toca DESACTIVAR NOTIFICACIONES DE ESTE PROGRAMA.

Alto secreto

En esta sección puedes encontrar contenido especial que solo estará disponible cuando hayas completado el juego. Cuantos más picarats tengas, más contenido podrás desbloquear.

La opción de la puerta oculta funciona de una manera única: para desbloquear este contenido adicional, tendrás que introducir la contraseña de otro juego de la serie. La puerta oculta contiene dos opciones: LA LLAMADA DEL ESPECTRO y LA PUERTA OCULTA.

Cómo desbloquear La llamada del espectro

1 En EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS

En la sección Extras, selecciona ALTO SECRETO y, después, LA PUERTA OCULTA. En la pantalla superior se mostrará una contraseña para la puerta oculta de Misthallery. Apúntala y sal del juego.

2 En EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO

Con la misma consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL que en el primer paso, inicia EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO (programa de Nintendo DS™). En la sección Extras, selecciona ALTO SECRETO y, después, LA PUERTA OCULTA. Aquí puedes introducir la contraseña que apuntaste en el primer paso.

Así se desbloqueará contenido adicional de este juego y obtendrás una contraseña para EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS. Apunta esta nueva contraseña.

3 De vuelta en EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS

De nuevo, utiliza la misma consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL que antes e inicia EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS. Después, vuelve a la sección La puerta oculta y selecciona LA LLAMADA DEL ESPECTRO. ¡Ahora podrás introducir la contraseña que has obtenido en el segundo paso para desbloquear este contenido!

Nota: Debes seguir los tres pasos descritos anteriormente usando siempre la misma consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL. De no ser así, las contraseñas no funcionarán.

Cómo desbloquear La puerta oculta

Para obtener más información sobre la contraseña de esta sección, consulta el manual de instrucciones de la próxima entrega de la serie "El profesor Layton".

[0511/ESP/CTR]

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

LEE ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE JUGAR O DEJAR QUE TU HIJO JUEGUE A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO PEQUEÑO VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DE ESTE MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍAN PRODUCIRSE LESIONES.

ADVERTENCIA SOBRE EL USO DE LA FUNCIÓN 3D

- La función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior. Por lo tanto, se recomienda que solo niños de edad superior a seis años usen la función 3D y que los padres o tutores usen el control parental para restringir la función 3D en el caso de que niños de seis años o edad inferior tengan acceso a la consola.
- Si hay alguna diferencia de visión entre tus ojos derecho e izquierdo o si normalmente solo ves a través de un ojo, es posible que encuentres dificultades al apreciar las imágenes 3D o que experimentes fatiga ocular. Usa la consola con moderación y descansa de 10 a 15 minutos cada media hora de juego. Si experimentas alguno de los síntomas que se indican en el siguiente punto, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D.
- No mires durante mucho tiempo imágenes 3D mal formadas. Si fijas la vista prolongadamente en imágenes 3D mal formadas (por ejemplo, imágenes dobles), podrías sufrir problemas tales como vista cansada, sequedad ocular, dolores de cabeza, rigidez de hombros, mareos, náuseas, fatiga o malestar general.
- No todas las personas ven igual las imágenes 3D. Para obtener más información sobre cómo ver las imágenes 3D correctamente, consulta las páginas correspondientes del manual de instrucciones de la consola. Si experimentas alguno de los síntomas que se indican en el punto anterior, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D. Tu estado físico y el lugar donde te encuentres pueden impedirte ver las imágenes 3D correctamente. En ese caso, desactiva la función 3D.
- No utilices la función 3D cuando viajes en coche o en medios de transporte público. El movimiento constante puede hacer que las imágenes 3D no se vean claras y provoquen mareos y vista cansada.

Sigue estas recomendaciones para usar este producto sin que te ocasione molestias:

- No uses esta consola si estás cansado o no te encuentras bien. Según tu estado físico, podrías sufrir fatiga o malestar general.
- Si experimentas fatiga o molestias en los ojos, la cabeza, los hombros o en cualquier otra parte del cuerpo, deja de jugar inmediatamente y descansa un rato. Si estos síntomas no cesan, utiliza únicamente imágenes 2D.
- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Descansa de 10 a 15 minutos cada media hora si usas la función 3D, o cada hora si no la usas, aunque creas que no lo necesitas.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

- Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca antes uno.
- Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
- Se recomienda a padres y tutores que vigilen a los niños mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación**.

Precauciones para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas:

- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juega siempre en lugares bien iluminados.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D).

ADVERTENCIA SOBRE LA FATIGA VISUAL Y LOS MAREOS

Al jugar a videojuegos durante mucho tiempo seguido (no necesariamente mucho tiempo en el caso de usar la función 3D) podrías sentir molestias en los ojos. Además, algunos jugadores podrían sufrir mareos. Sigue estas recomendaciones para evitar problemas como la fatiga visual, los mareos y las náuseas:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Si sientes cansancio o dolor en los ojos mientras juegas, o si tienes mareos o náuseas, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Al jugar durante varias horas seguidas, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación cutánea, sigue estas recomendaciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz de Nintendo 3DS, no lo agarres con fuerza ni hagas mucha presión sobre la pantalla. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en las manos, las muñecas o los brazos mientras juegas, o si notas síntomas como **hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento**, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE SALUD Y SEGURIDAD, CONSULTA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES QUE SE INCLUYE CON LA CONSOLA NINTENDO 3DS/NINTENDO 3DS XL.